3) Cliente: Representa el componente del cliente.

4) Transacción: Representa el componente de la transacción.

Un diagrama de objetos podría representar un ejemplo especifico con las instancias reales de las clases banco, cuenta, cliente y transacción

Ejemplo:

1. Banco:
   1. Nombre: Banco Central
   2. Dirección: Calle principal 123
2. Cuenta:
   1. Número de cuenta: 123456
   2. Saldo: 5000
   3. Propietario: Juan Pérez
3. Cliente:
   1. Nombre: Juan Pérez
   2. Dirección: Avenida Siempre viva 456
   3. Teléfono: 123456789
4. Transacción:
   1. Fecha: 2024-09-2
   2. Monto: 200
   3. Tipo: Deposito

Diagrama de Clases

1. Tipos de Datos primitivos
   1. string: Representa una cadena de caracteres
   2. int: Representa números enteros
   3. float: Representa números de punto flotante
   4. Double: Número de punto flotante de doble precisión
   5. Boolean: True/false
   6. Char: Carácter
2. Tipos de Datos avanzados
   1. Big Decimal: Entero Grande
   2. Date: Fecha
   3. Time: Hora
   4. DateTime: Fecha con hora
   5. List: Lista (Arreglo)
   6. Map: Matriz
   7. Set: Establecer
   8. Get: Obtener

# Tipos de Datos en lenguajes de programación comunes

En muchos casos, puede utilizar tipos de datos específicos de lenguajes de programación, como:

1. JavaScript: string, number, boolean, date, array, object, set, map, etc.

PHP: string, integer, float, boolean, array, object, null, resource.

# Clase

Una clase es un plano o molde, para crear objetos, define características (atributos) y acciones (métodos) tendrán los objetos creados a partir de ella. Por ejemplo, una clase cuenta define como se verá y que podra hacer una cuenta bancaria.

# Método

Un método es una función definida dentro de una clase en programación orientada a objetos. Representa un comportamiento o una acción que los objetos de esta clase puedan realizar. Ejemplo: en una clase cuenta, un método podría ser depositar, que permite agregar dinero a la cuenta.

# Atributo

Un atributo es una variable definida dentro de una clase que almacena información sobre los objetos de esa clase. Representa una propiedad o característica del objeto. Ejemplo: Una clase cuenta, el atributo podría ser saldo, que almacena el monto de dinero disponible.

# Tipos de Relaciones

1. Agregación: 1 – 0..
2. Composición: 1 -